GAMER VIP

OPINION+ENTRETENCIÓN+BUENA ONDA

NUMERO 4 MAYO 2012

ANALISIS

MAX PAYNE 3
SNIPER ELITE V2
THE WITCHER 2
GHOST RECON FS
THE WALKING DEAD

DR GAMER

REDORDANDO WII 2
QUE JUGAR EN 3DS

ESPECIAL AVENGERS

CRONICAS

GVIP EN LA COMIC-CON
VUELVEN LAS GAMERGIRLS
PREABANDONOS A LA E3
PRESENTAMOS A ETC
LA CRONICA DE ONISUKA
EL MASETERO DE SEMILLA
NOTICIAS DE MR BISIO

AVANCE EXCLUSIVO

CALL OF DUTY BLACK OPS II

ANALISIS A FONDO
MAX PAYNE 3

ANALISIS AVANCES NOTICIAS REPORTAJES PS3 XBOX 360

Dr Gamer
mR RoLL

WWW.SNIPER.CL

Sniper Gam

www.sniper.cl

CAL 030

SERVICIO

TENEMOS MILES DE TÍTULOS PARA TODAS LAS CONSOLAS!

MAS DE 8 AÑOS DEDICADOS AL MUNDO GAMER

SERVICIO TECNICO

AUTORIZADO Y ESPECIALIZADO EN CONSOLAS DE VIDEO JUEGOS

Sniper.cl

Venta de accesorios - Consolas - Juegos y Servicio Técnico de Consolas

Av . Las Palmas * 2209 - Paseo Las Palmas Local 030 Santiago - Chile

Telefono : (56 2) 231 2477 - Email : contacto@sniper.cl

EDITORIAL

Qué nervios muchachos!!! Mientras vemos a Max (nuestro corresponsal extranjero), partir rumbo a la E3 en Los Angeles representando a GamerVip no podemos evitar sentir tantos nudos estomacales. Cuando pensaríamos que llegaríamos tan lejos. Mucho de esto es gracias a vuestro apoyo queridos lectores, y a la fuerza de nuestra comunidad web, donde se ha formado una fuerte familia en torno a esta pasión jueguil.

Este número marca el debut de nuestra alianza también con los muchachos de ETC Chile, verdadera fuerza gamer en lo que a torneos de juegos de lucha hay en Chile.
Así también, les mostramos nuestra visita a la Comic Con, y Jota nuevamente llega regurgitando análisis calentitos.

Gamervip está mejor que nunca, somos el medio especializado de prensa gamer nacional invitado a la E3 y estaremos transmitiendo desde allá, asá que no te pierdas en nuestra comunidad (www.gamervip.cl) noticias exclusivas así como notas y entrevistas.

Estaremos junto a los chicos de Larian estudios y Team 17 conversando en exclusiva, y transmitiremos en streaming en directo lo que podamos de la conferencia de Electronic Arts.
También agradecemos a Sniper.cl por su buena onda, y la ventana que han otorgado a nuestra revista tanto en sus redes sociales, como en "Ponte tú" de Via X, donde estamos regalando ediciones limitadas fisicas.

Se viene "Primer Player" a GamerVip! Programa de entretención gamer, que podrán ver en exclusiva en nuestro canal de youtube. Talo, analista gamer espera entretenerlos e informarlos de manera amena y divertida, así que atentos y no se lo pierdan!

Muchachos, gracias a todos, y el próximo mes se viene especial E3, con todo lo que pudimos recogen en terreno, entrevistas, notas, copuchas, etc. Sin duda imperdible, no es lo mismo un sitio que cuente lo que otros vieron, a uno que haya estado ahí mismo, donde "las papas queman".

Carlos Menares
Editor General

GAMERVIP

Editor General:

Carlos Menares

Editor de Textos:

David Campos

Staff Estable GV:

Rafael Inostroza
Felipe Lopez
Juan Pablo del Solar
Patricia Menares
Francisco Retamal
Cesar "Onizuka"
Paula Poliraawr
El Enigmatico Dr. Gamer

Maqueta y Edición:

Lobo Orochi

Gamervip Año 1 N°4
Abril 2012

Distribución Gratuita
www.gamervip.cl

INDICE

4 Noticias
6 El Maestro de Semilla
8 Pasión por las Tuercas
12 Girl Gamers: Alexa
13 Girl Gamers: Poliraawr
14 Imperdibles en 3DS con Dr. Gamer
16 GamerVip en la Comic Con
18 Avance Call of Duty Black Ops 2
22 Facebook y Twitter en PS Vita
24 Análisis Max Payne 3
28 Análisis Sniper Elite V2
30 Análisis The Witcher 2 Xbox Edition
32 Análisis Ghost Recon Future Soldier
34 Análisis The Walking Dead Game
36 Memoria Emotiva: Recordando Wii Parte 2
38 Presentamos a ETG Chile
39 Festigame se Aproxima
40 Avengers
42 Dr Gamer & Mr Troll
43 Próximo Número

GAMERVIP
INFORMACIÓN BUENA ONDA Y ENTRETENCIÓN
WWW.GAMERVIP.CL

NOTICIAS

6.3 millones de jugadores para Diablo 3

Un exitazo de ventas por donde se le mire, la nueva entrega de Blizzard ha logrado un número increíble de jugadores y ventas, ya en su primera semana logró vender 3,5 millones de copias batiendo el récord del juego de PC más rápidamente vendido de la historia, superando así a StarCraft II. Además si sumamos las copias distribuidas mediante el Pase Anual de World of Warcraft, ya tendríamos la no despreciable suma de 4,7 millones de jugadores durante el primer día, wuau!! Un records que se ve difícil de romper, pero no imposible, quizás cuando salga Diablo 4 estemos hablando de lo mismo.

Orbis……?

Wtf es Orbis? Te debes estar preguntando, y la respuesta es simple, se trataría del nombre de la futura consola de Sony, son varios los rumores que se han escuchado en el submundo de internet, mas si tomamos en cuenta que Sony ha desactivado una pag web llamada "orbis.scedev.net", esto no confirma nada, pero si da claras señales de que la empresa no quiere que se haga muy popular el nombre de Orbis, y que estarían tratando de mantenerlo lo más "top secret" posible, pero a los ágiles de GV no se nos pasa nada, y estaremos atentos a cualquier novedad sobre la nueva consola para tenerles toda la información posible.

Ubisoft ya trabaja pensando en la next generation de consolas

Habiendo rumores sobre las nuevas consolas, también tenían que haber sobre nuevos juegos para esas consolas, y aunque no existe nada confirmado aún, siempre se escuchan esos susurros por los rincones de internet, y es así como fuertes ruidos salen de Ubisoft, ya que han puesto un anuncio donde buscan "diseñador de un nuevo juego de rol multijugador masivo online para la próxima generación". El título está descrito como "un proyecto altamente ambicioso de máxima importancia desarrollado para la próxima generación de consolas". Según rumores de la farándula gamer, se trataría de algo relacionado con la saga Assasin`s Creed.

Libera espacio para Ghost Recon: Future Soldier

Así es querido lector, si en estos momentos tienes llena la capacidad de tu ps3, empieza a liberar espacio si quieres jugar el nuevo Ghost Recon: Future Soldier, ya que este pedirá la no despreciable suma de 6.35GB, la cual será una instalación obligatoria… no así para la versión de Xbox 360, la cual pedirá instalación, pero muuuchisimo menos de espacio, y según los detalles de instalación solo será para cosas del audio.

Resident Evil celebra aniversario con terror real

A punto de cumplir 15 años de existencia, y por ellos Capcom y Zepp Live Entertainment tienen preparada una sorpresa para los fanáticos japoneses, ofrecerán una aventura recorriendo un viejo hospital abandonado y donde los participantes deberán luchar por escapar ,

El hospital en cuestión ha sido adaptado para rodar películas, y ahora es conocido como Tamai Hospital Studio. Con motivo de esta promoción ha sido ambientado con estética y temática propia de Resident Evil, aunque desconocemos si los zombis estarán realmente afectados por el Virus T o serán actores. Yo creo que serán zombis de verdad, no sé por qué me tinca….

Nuevo DLC Resident Evil: Operation Raccoon City

Un nuevo anuncio por parte de Capcom, sobre un DLC (ni piensen que será gratis) que saldrá para Ps3 y Xbox 360, para su juego RE: Operation Raccoon City, como están facturando estos genios a costas de nuestros bolsillos, este contenido descargable incluirá misiones para Specs Ops, llamadas Missions 5-7, y en él se aclarara el por qué de la infección en Raccoon City. También anunciaron que es probable que en un futuro se anuncie un próximo DLC, era que no….

PlayStation All-Stars Battle Royale podria llegar a PsVita

Si señores, si eres uno de los afortunados en tener la portátil de Sony, PsVita como yo... coff coff… podrás disfrutar del nuevo juego de pelea para ps3, PlayStation All-Stars Battle Royale, así lo indica el CV (curriculum vitae) de un trabajador de Sony, un ingeniero de sonido, en el cual habla sobre estar trabajando en las versiones de ps3 y PsVita del mencionado juego, Ahora la duda es saber si incluirá juego cruzado entre ambas plataformas. Seguro que en el E3 2012 Sony habla sobre éste y otros datos.

Felipe "Bisio" López

EL MASETERO DE SEMILLA

Hola estimados gamers todos... bienvenidos al masetero de Semilla, lugar de donde brotan los rumores que vuelven locos a los gamers de todas partes. En esta edición, con la E3 acercándose a pasos agigantados, la gran mayoría de los rumores corren en que juegos o nuevos hardwares se presentaran. Así comenzamos los rumores:

CASTLEVANIA MIRROR OF FATE PARA 3DS.

Según dice la gallada gamer, Konami y Mercury Steam podrían estar trabajando en una nueva entrega de su IP Castlevania exclusiva para Nintendo 3DS. Según indican los rumores, el nombre del juego sería Castlevania Mirror of Fate, y más detalles serían entregados durante la E3. Según indican los mismos rumores, el juego tendría una jugabilidad clásica en dos dimensiones, tal cúal se ha hecho en las versiones de Castlevania para Nintendo DS, la portatil previa de la gigante nipona. Asimismo, se ha rumoreado que también se anunciaría una nueva entrega de Castlevania para PS3, X360 y Wii U, que sería la esperada continuación de Castlevania Lord of Shadows.

WII U TENDRA JUEGO DE RETRO STUDIOS.

Según indican los rumores la Wii U recibiría un cross-over de Star Fox y y Metroid. Supuestamente, el juego está a cargo de la gente de Retro Studios. El rumor indicaba que los de Retro Studios querían hacer dos juegos, un título de acción en tercera persona con aires de ciencia ficción, y una entrega de la saga Star Fox. Al parecer, Nintendo ha decidido fusionarlos en un solo proyecto. El mismo rumor indica que de ser verdad este rumor, el juego NO estaría disponible para el lanzamiento de la consola.

ASSASSIN'S CREED III LLEGARÍA A PS VITA.

Assassin's Creed III podría ser el juego que Ubisoft tiene confirmado para la sala de PS Vita. Según indican los rumores, Ubisoft ya aseguró un juego de Assassin's Creed para la PSVita, al igual que Activision presentara un COD para la misma consola. Pero según las últimas novedades, el AC elegido para PS Vita sería la última entrega de la IP, aún a estrenarse en consolas, Assassin's Creed III. Si es verdad o no, lo sabremos en las próximas semanas cuando Ubisoft presente su juego durante la E3.

SONY ANUNCIARÍA SU APUESTA POR LOS JUEGOS EN LA NUBE.

Sony podría estar anunciando su apuesta por los juegos en la nube durante su conferencia de la próxima E3. En un comienzo, la empresa nipona anunciaría un acuerdo de colaboración con OnLive o Gaikai para ofrecer juegos por streaming en hardware de PlayStation (PS3 y PSVita). De momento no hay más detalles, así que deberemos esperar hasta el 4 de Junio, día de la conferencia de Sony en la E3 para ver cuanta veracidad tiene este rumor.

FLCL PODRÍA LLEGAR A WII U Y 3DS.

FLCL son las siglas de Fooly Cooly, un anime japonés creada por Kazuya Tsurumaki del estudio Gainax, publicada por este mismo estudio el año 2000. Corre el rumor de una posible adaptación del animé que consta de 6 ovas, para dos versiones, una para la consola Wii U, y otra para la portatil 3DS. El juego funciona como una secuela oficial del anime, teniendo lugar un año después de los acontecimientos de la serie de televisión, y contará con verdaderas escenas de anime creadas por el estudio Gainax. El juego sería de acción y aventura y sería publicado por Namco Bandai.

SUPUESTOS DETALLES DE WII U.

A pocos días de la E3, se han develado supuestos detalles de la Wii U, próximo hardware que presentara la gigante nipona. Los supuestos detalles de la consola serían: Compatibilidad con DirectX11 y corriendo Unreal Engine 4, soporte para controles basados en pantalla táctil, 2 GB de RAM, 560Mb dedicada a Sistema Operativo, fecha de lanzamiento para el 23 de Noviembre, precio de lanzamiento entre US$350 y US$550, gráficos generados bajo el chipset Radeon HD 6770, tendría un sistema de logros, la interfaz de usuario será personalizable, algunos de los nuevos botones del mando tendrían relación con Wii Vitality Sensor, vendrá con un software pre-instalado, hay varias versiones de la consola entre los desarrolladores. Habrá que esperar hasta la E3 para ver la veracidad de estos detalles.

WII U TENDRIA 9 JUEGOS DE LANZAMIENTO.

Según se ha filtrado a través del retailer Amazon, la proxima consola de sobremesa de Nintendo, la Wii U tendría a su haber, y hasta el momento, 9 juegos de lanzamientos, los que serían: New Super Mario Bros Mii; Darksiders 2; Dirt; Aliens: Colonial Marines; Tom Clancy's Ghost Recon Online; Metro: Last Light; Tekken; Ninja Gaiden 3: Razor's Edge; y un título adicional que vendría dentro de la misma consola.

EL TRABAJADOR QUE FILTRO EL NUEVO MANDO DE WII U HABRIA SIDO DESPEDIDO.

Los últimos rumores indican que el empleado de TT Games que habría filtrado la imagen del nuevo control de Wii U, que básicamente es una fusión entre el control mostrado en la pasada E3, y la primera versión patentada del controlador por Nintendo, incluyendo dos joystick tradicionales que podían ser usados como botones; podría haber sido despedido. Inclusive, se está estudiando una demanda contra el empleado por no respetar su contrato de confidencialidad.

Eso sería por esta edición, estimados gamers, habrá que esperar para la E3 en marcha para ver si los rumores eran ciertos, o solo eran parte de la fantasía de distintos gamers.

Rafael "Profesor Semilla"

PASION POR LAS VIEJAS TUERCAS

Don Oni nos cuenta su viaje sobre ruedas, de la antigua plataforma a la actual. Aquellos viejos Need For Speed, los recuerdas?

En esta ocasión he querido realizar esta columna en relación a algo que si bien no me apasiona si me gustan mucho, y son los juegos de autos.

Hace mucho tiempo cuando yo era niño, muy niño creo, existía un salón de arcades cerca de mi casa, mi madre curiosamente me metió al mundo de los videojuegos, algo que nunca pensé me iba a servir en la vida hasta el día de hoy donde estoy escribiendo estas líneas. Aún recuerdo que frente a ese salón de arcades una muy querida tía tomaba la micro que la llevaba a su casa, una vez embarcada en el bus que le servía, mi mama cruzaba la calle y se metía a jugar conmigo a las maquinitas, recuerdo muy bien que ese salón tenía el primer juego de autos que vi en mi vida, Pole Position, en su arcade original, y metiendo cambios y pisando el acelerador intentaba pasar autos sin mucho éxito, así comencé a dar mis primeros pasos en el hobby que termino siendo parte de mi existir, de verdad nunca me di cuenta pero mi vieja es una gamer desde hace mucho tiempo, su afición por los videojuegos es desde hace mucho tiempo, el Pacman su predilecto regalón, y esa experiencia de vida provocó que mi afición por los juegos de autos no fuera indiferente, siempre tratando de jugarlos, mas nunca siendo el mejor, definitivamente no es mi especialidad, luego pasaron años en que tome un control o un volante para seguir mi carrera de piloto, no fue hasta el súper Nintendo cuando lo tome una vez más… (si lo sé, no había volante), tomé el control y me puse a jugar el maravilloso Top Gear, sorprendido que una de sus etapas pasase por Chile, las Vizcachas para ser más exacto, pasé horas con mi mejor amigo de la época jugando frente al televisor, tratando de pasar las pistas. (Un saludo a mi querido amigo Marco Rivera a la pasada).

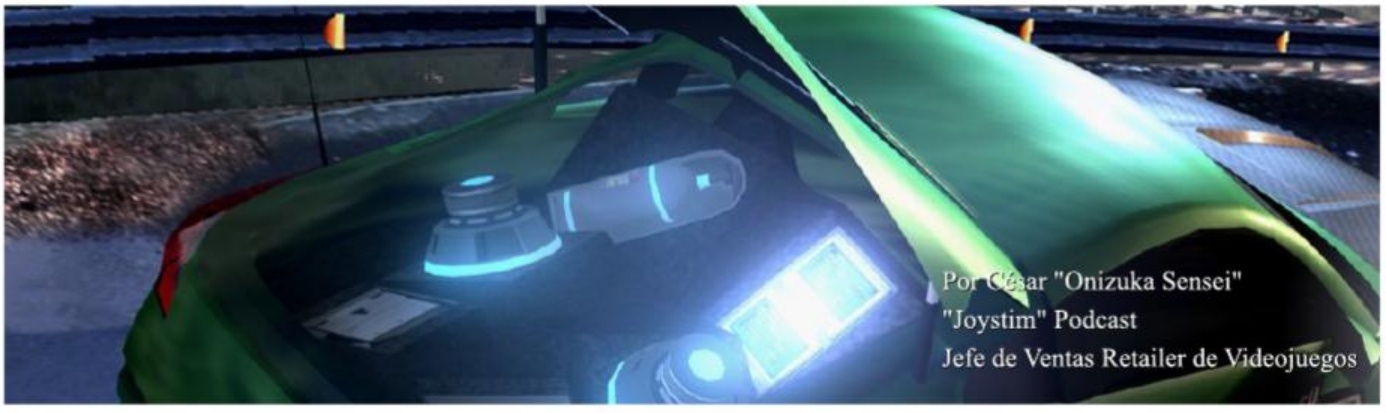
Luego vendrían las noches maratónicas, Gran Turismo seria el escogido, me enamoré del juego apenas lo vi, yo en esa época no sabía manejar de verdad, pero me incentivó mucho para comprar mi primer cacharro y el último, aún lo tengo, jugué incluso esas carreras maratónicas de 50 vueltas que

duraban horas, ahí descubrí que podías pasar a los Pit a cambiar neumáticos, lo terminé y en su versión japonesa, no te explico el parto de sacar las licencias ya que la dificultad es muy superior a su versión americana. Esas pruebas contra reloj que me sacaron canas verdes, pero yo quería terminarlo al 100% y lo logré, todo en oro, creo que en simples palabras, si en esa época hubiera existido la PSN, hubiera sacado el platino, y con honores.

Luego me relajé hasta que salió Need for Speed Hot Porsuit, ese lo jugué con otro gran amigo de mi adolescencia, Raúl Palestro, actual dueño de una tienda de videojuegos de la competencia, que manera de rabiar con los policías apestosos y modernos de NFS, fue sacrificado pero increíble a la vez, el mejor juego de autos tipo arcade que salió para la PSX.

Después llego el turno de la PS2 ahí disfrute como animal de Burnout, de NFS Hot Porsuit 2, de NFS Underground, que buen juego fue en su época, nunca más van a poder recrear esa experiencia, por problemas con los fabricantes, tema aparte, claro que Dreamcast tampoco fue la excepción, Crazy Taxi fue el invocado y de paso me dejó el gusto por Offspring, que juego más entretenido, lo encontré en arcade pero es incomodo manejar un auto parado. Luego sería el turno de mi querida PSP, y aunque no crean el Juego de Initial D, impensadamente el mejor juego de PSP de autos que haya jugado para esa plataforma, una copia fiel a la serie japonesa, y la última carrera contra Bunta hasta en el baño fue disputado.

Así llegue a la PS3 y aproveché de jugar el fabuloso NFS Carbon, saltado en mi serie de juegos de PS2, así logre saldar mi deuda con los NFS, curiosamente los Burnout se sumaron a la lista de mis predilectos, el cual asombrosamente me causó mucho agrado jugar. Y claro, un amigo me dijo una vez tu auto representa lo que eres, y después de manejar tanto deportivo japonés tenía que tener uno, y con mi Toyota Trueno y con mi experiencia en Gran Turismo, he recorrido casi todo el sur de Chile, con la locura de Crazy Taxi he logrado llegar rápido a todas partes, con las modificaciones de Underground he logrado modificar mi auto como yo quiero, con la boludez de Burnout me han chocado más de una vez. Pero como sea mi afición por las tuercas está muy amalgamado con mi forma de entretenerme, así que si quieres un auto, y juegas muchos juegos de este tipo fíjate bien cuál es el juego que más te gustó,



Por César "Onizuka Sensei"
"Joystim" Podcast
Jefe de Ventas Retailer de Videojuegos

Haciendo Patria!
No te pierdas nuestra Cobertura
Exclusiva desde Los Angeles USA!
Porque Gamervip está en la E3 2012!

ACTIVISION
NOVEMBER
2008
GAMERVIP®
OPINION+ENTRETENCIÓN+BUENA ONDA

CODE NAME: ALEXA WOLF

En la columna anterior mencioné que tengo una historia personal con Resident Evil. Pues bien, ésta es aquella historia:

Corrían los primeros años de la Play 1, y mi hermano (muy bien dateado, informado y tan vanguardista como siempre) jugaba como loco en su "isla", porque era prácticamente eso, una pieza fuera de la casa principal. Prácticamente un departamento interior. Yo ya no contaba con mi Super Nintendo y sentía curiosidad por saber que podía ser mejor que Super Mario, Donkey Kong o Street Fighter, hasta que un sábado después de poner mil caras de cachorro con frio, nos invito a mi prima y a mi a mirar como jugaba "Resident Evil".

Partamos de la base: imagen espectacular, sonido envolvente, personajes que realmente parecían personas: se movían como personas, pensaban como las idem. Estaba en un estado de delirio extremo y eso que aún no venia (o veía) lo mejor. Comenzó a jugar y era como ser protagonista de todos los thriller, películas de suspenso, terror y pesadillas que había tenido durante toda mi vida. Un juego que poseía misterio, historia, balas, peleas, héroes, villanos, sangre… ¿Que más podía pedir?

Salí de ese departamento muy tarde, asustada a morir, pero con la convicción de que había sido testigo de una nueva era, de una nueva camada de videojuegos, una nueva forma de ver, sentir, escuchar y vivir los juegos. En ese momento entendí que los juegos ya no consistían en salvar a la princesa, sino que en encontrarla sólo para darse cuenta que en realidad ella era la cabeza de la organización criminal que mantuvo cautivo a tus padres y que la única forma que tienes de salvarlos es salvar su reino de los zombies mutantes que lo atacan… ¿me explico?

Siento que juegos como éste cambiaron la forma de ver las cosas, abrió el apetito a muchas personas, amplió la mente de todos los gamers e introdujo a este mundo a un nuevo grupo que se mantiene hasta hoy: los espectadores. Si, espectadores. Por primera vez una persona que no estaba con el control en la mano se divertía igual o más que la persona que si lo tenía. Los juegos dejaron de ser simplemente juegos, se convirtieron en películas o mundos completos a la espera de ser descubiertos, lo que se alimenta hasta hoy con cada nueva versión.

Para finalizar y despedirme sólo me pregunto: ¿en el futuro, existirá una Play 4? Probablemente si. ¿Generará un cambio de percepción tan grande como el que provoco la Play 1? Quizás. ¿Estaremos todos jugando y viviendo nuevas (o viejas) aventuras? OH, DEMONIOS!! ESPERO QUE SI!! Pero finalmente lo único de los que estoy segura es que nunca olvidaré ese sábado donde vi como alguien escapaba en un helicóptero y con eso ayudaba a salvar el mundo.

Alexa_Wolf
Casada 24 Años

CODE NAME: POLIRAAWR

Bueno, lo prometido es deuda, así que aquí la segunda parte de las "ventajas y desventajas" según mi experiencia.

Del Offline al Online: Cuando ya estás más avanzada en el tema te animas a jugar online y si, es maravilloso (le pongo xD), la experiencia de jugar con otros gamers es súper. Además, cuando se ve una chica en el online se crea un ambiente más competitivo y se vuelve un juego más interesante.

Cazadora de trofeos: Si bien a las chicas no se les considera muy viciadas en el tema, cuando poseen harta dedicación en cuanto al juego y se proponen sacar un platino en PS3 por ejemplo, lo logran a toda costa, o por lo menos la gran mayoría de las chicas son unas muy buenas "cazadoras de trofeos", incluso algunas mejores que los chicos.

Compatibilidad independiente de la edad: Se sabe que hay Gamers de todas las edades y cuando eres una gamer girl, te es más fácil sociabilizar y compatibilizar con jugadores de todas las edades, pues lo que importa es pasar un buen rato y además conoces de cierta forma al jugador que está al otro lado.

A la hora de hacer las compras: Vas de compras, tienes el dinero justo para ese hermoso conjunto de jeans y aquel polerón, pero te das cuenta que está ese juego que deseas con todo tu ser, pero sólo te alcanza para uno y si, es difícil, pues quieres ambas cosas y es ahí cuando cada una debe elegir que es lo que va a comprar… pero yo sin pensarlo, compro mi juego ;3

El Bendito Tiempo: Cuando te conviertes en gamer, significa que necesitas de más tiempo para jugar… pero cuando estudias, trabajas o eres mamá (o todas las anteriores) se vuelve más difícil y es cuando debes ordenar tu tiempo de una manera muy cuidadosa para así no dejar de lado nada importante, pues si no se sabe llevar, el juego te puede consumir.

No se trata solo de un juego: Cuando jugamos, también podemos apreciar mucho mejor la música que por cierto es bastante buena y pegajosa. Además desarrollamos mejor varias habilidades como por ejemplo los reflejos, la capacidad deductiva entre otros. Oh' si jugar tiene muchos beneficios! :D

Problemas? En este momento, No!: Las mujeres solemos tener bastantes problemas y los videojuegos es un muy buen escape, nos relaja, liberamos tensiones, nos entretenemos y nos olvidamos por un rato de todos lo que nos pone mal.

Ser gamer girl tiene muchos beneficios como desventajas, pero lo importante es disfrutar de esta experiencia, es un ambiente muy grato en donde encuentras de todo.

Pero lo mejor de todo es que seguimos siendo mujeres, con todas nuestras cualidades pero además, somos gamers, Que mejor?

Y bueno, aquí es donde termina este artículo, que sin duda ayudará a conocer más sobre las chicas gamers y el entorno.

Espero que hayan disfrutado leyendo tanto como disfruté escribiendo.

Saludos! :D

Paula "PoliRaawr"
Gamergirl / Estudiante
16 años

DR GAMER RECOMIENDA

Imperdibles en NINTENDO 3DS

La 3DS al fin alcanzó un catálogo de juegos decente, y no solo eso, tiene títulos excelentes que podrían opacar a varios juegos de las actuales consolas de sobremesa. Y por si fuera poco la 3DS tiene una ventaja que sirvió bastante durante su época sin juegos, retrocompatibilidad, porque la DS tenía una cantidad de títulos increíbles que no pueden dejarse pasar, y a mi parecer estos son los 5 títulos que se debería tener si o si:

1. Resident Evil Revelations: El juego con el mejor apartado técnico a la fecha en esta consola, y que dejó claro el potencial de ésta y que no tiene nada que envidiar a su competidora. Si no fuera poco, al fin podríamos decir que esta saga volvió al Survival horror (sigue siendo action/horror pero es lo más cerca del survival que hay en esta saga en estos momentos). Un multiplayer Co-Op estilo supervivencia sin lag y que te puede hacer rendir más el juego, además de una campaña de 10 horas aprox. de duración y bastante rejugable (y en sus dificultades máximas no sé si llamarlo desafío será suficiente).

2. Super Mario 3D Land: porque el personaje mascota de la Gran N no podía faltar llegó a esta portátil de la mejor forma posible, un juego de plataformas 3D (a lo Mario 64) con un buen uso del 3D, una duración bastante razonable y que puede entretenernos por horas aunque no seas fanático de los juegos de Mario. El juego a veces te pone desafíos utilizando la perspectiva proporcionada por el 3D y por si fuera poco, después debes pasar el juego en los mundos especiales, una especie de versión remix de las etapas, donde tus vidas de 100 pueden reducirse a nada en una sola etapa

4. Rhythm Heaven: Si bien no es de 3DS, es quizás uno de los juegos más entretenidos que hay de su antecesora, una compilación de minijuegos de ritmo utilizando la pantalla touch, ideal para cuando tienes que esperar en algún lugar o vas viajando en la micro. Diversión asegurada por horas

5. The Legend of Zelda Ocarina of Time 3D: Que mejor que ver remasterizado el considerado por muchos, el mejor juego de la historia, que prácticamente enseñó como hacer un juego en 3D, y que traerá muy buenos recuerdos a todos (y el que no lo ha jugado, que se apure a hacerlo o no es digno de llevar una consola de Nintendo). Este juego no necesita presentación ya que todos deberían saber de que va. Simplemente le quito puntos por el hecho de que la mayoría ya lo ha jugado y más de una vez XD.

Y para aquellos que no les interese el TLOZ:Ocarina of Time porque ya lo han jugado en innumerables ocasiones , pueden ir por Cave Story 3D (remasterización del shooter sidescroller de DSi Ware, con contenido extra), o por The World ends With You (DS) si son mas fanáticos del RPG y que utiliza casi en su totalidad las funciones de la consola (2 pantallas, touch, micrófono).

Ese fué el diagnóstico. **Dr. Gamer**

GamerVip en la Comic-Con!

Nuestros editores se hicieron presente en la reciente Comic Con, compartieron con la gente, y mostraron nuestra revista a muchos ávidos lectores. Muchas gracias a ETC por su apoyo, y a los chicos por su buena onda. Los dejamos con una selección de fotos!

FARANDULA GAMERVIP

AVANCE

CALL OF DUTY BLACK OPS II

¿Qué diablos hacer cuando ya se ha hecho tanto, cuando no puedes renovar la estructura misma sobre la que construyes un juego pero tienes miles de fanáticos implorando algo nuevo?
Ese es el principal problema que debió enfrentar Treyarch cuando comenzó a desarrollar el siguiente Call of Duty. Si bien Treyarch ya había desmarcado su juego en Black Ops ofreciendo una interesante experiencia muy bien armada argumentalmente y definitivamente impulsando el modo zombie a niveles no vistos antes ahora han decidido dar otro paso, el enviar la franquicia al futuro.

La campaña se situará paralelamente entre los años 80 y 2025, en donde podremos experimentar los efectos de las acciones que realizaremos en el pasado. Por primera vez un Call of Duty inyecta en la franquicia aspectos del juego de rol. Ahora habrá toma de decisiones, error y efecto en donde se espera ninguna campaña jugada sea igual a la otra. Y aun van más lejos pues por primera vez, al igual que un sandbox, habrá misiones secundarias a tomar en donde nos encontremos, las que nos potenciaran aun mas la historia central. Sin duda suena fenómeno, elementos del wrpg y del sandbox inyectados a la franquicia. Mark Lamia, uno de los principales responsables de Treyarch ha expresado, sobre lo que podemos esperar:

"Nosotros queremos crear una campaña, no copiar algo ya hecho. Tenemos a todo el equipo centrado en la creación de la campaña, nueva e innovadora. Es lo que estamos haciendo y es lo que deseamos crear. Queremos crear una experiencia diferente para la campaña multijugador y zombie" explicó. "Para todos los que piensen, es un Call of Duty, ya sé lo que me va a ofrecer su campaña´, no creo que sea lo que vas a experimentar con este juego".

Atrás queda la linealidad habitual de los shooters en primera persona, optando por una narrativa no lineal narrada por varios personajes en la que se espera que se puedan tomar decisiones que afecten a su transcurrir. El solo hecho de imaginarnos frente a diferentes misiones, eligiendo que camino queremos recorrer para avanzar la historia a nuestro gusto, nos parece sencillamente fascinante.

Sobre el argumento, las intrigas vuelven tras el éxito que cosechó el potente guión del primer Black Ops. Seremos David Mason, hijo de Alex Mason, el protagonista de la primera entrega y veremos a algunos personajes de aquella como Frank Woods, convenientemente envejecidos por el paso del tiempo.

Para el multijugador, Lamia ya ha manifestado un nuevo sistema anti-cheats, que evitara cualquier tipo de trampas, por los que gustan de explotar las debilidades de programación de los Call of Duty. "Es importante para nosotros", hizo notar el ejecutivo antes de anunciar que recuperarán a buena parte del equipo que trabajó en las versiones del primer Black Ops y Call of Duty: World at War. "Hemos estado trabajando en sistemas anti-cheats; Realmente queremos proteger la integridad de la experiencia que la gente tendrá on-line".

El modo online hará uso de todo el artefacto futurista que veremos en campaña, drones y armas, efectos ópticos y demás chiches harán presencia. Lo que aun no se ha develado es si podremos usar vehículos en el multijugador, cosa que cada día parece más probable, pero como siempre, al estilo de la franquicia. Así mismo expresa que los usuarios de PC se verán muy beneficiados, "Hemos rediseñado nuestro motor para que saque partido de las ventajas de DirectX 11" reveló Lamia. "Hemos trabajado en nuestro sistema gráfico, y el juego presenta un aspecto fenomenal en PC".

Treyarch, es sin duda la que más cumple cuando anuncia solidez argumental y cambios, ya hizo historia con su modo zombies y su potente argumento para Black Ops y World at War. Por ende adelantamos desde ya un tremendo buen sabor de boca para el 13 de Noviembre.

Carlos Menares

GAMERVIP

FACEBOOK Y TWITTER en PsVita

Pocos son los que pueden decir que no tienen un perfil, ningún amante de la tecnología podría negar que ha visto "el pajarito" o ha escuchado hablar de él, y gracias a la portátil de Sony ya no habrá lugar en el mundo donde no estés conectado a faceboock y twitter, 2 de las redes sociales más usadas en el mundo y hoy en GV les traemos el análisis para PsVita.

Facebook

Lo primero que debemos decir de facebook en PsVita, es que su diseño cambia del visto en algún otro equipo portátil o en alguna aplicación, algo que no está claro es el motivo ya que la mayoría de las aplicaciones de facebook son todas parecidas, pero lo cual no limita sus prestaciones (no sé por qué esta palabra me recuerda a Pantaleón y las visitadoras…)

Visualmente la aplicación se adapta muy bien a la pantalla de la consola, con una interfaz bastante simple aunque la simpleza de opciones es algo que no ayuda mucho, ya que deberemos ir "atrás" en reiteradas ocasiones. En la pantalla principal se puede leer el "muro inicio" donde nos saldrá todo lo que nuestros amigos han comentado, en el botón virtual de opciones podemos encontrar la introducción de estado o la actualización de nuestro muro.

En el margen superior de la aplicación encontramos un botón para cambiar el filtro de actualizaciones (más recientes, más importantes, etc.), el botón de inicio, el de notificaciones y el de configuración. A la derecha encontramos un "botón Facebook", que permite ocultar o mostrar cuatro opciones principales: fotografías, mensajes, contactos y noticias, y serian todas las opciones de la aplicación, muy simples, quizás demasiado, pero que cumple, no para pasar de curso con una estrellita, pero si como la mayoría de nosotros, arrastrando el 4…

Twitter

"Livetwitter", es el nombre que se le ha dado a la red social en PsVita, y en si no es la aplicación del pajarito, ya que su propósito es redirigirte al sitio web de Twitter, donde hay que hacer 'login' y después autorizar el uso de la aplicación, pero para análisis. Da lo mismo…

Al igual que facebook, la aplicación de twitter para la vita es bastante simple, pero a diferencia de su alter ego social, la simpleza se agradece bastante, debido a que twitter siempre se ha diferenciado por eso, por lo simple, el uso de LiveTweet es bastante cómodo. Al pulsar sobre un 'twit', este se abre a toda pantalla y nos ofrece la opción de responder, retuitear (directo o citando). Todo se va abriendo en forma de pestañas que podemos cambiar pulsando sobre ellas o dando al botón "atrás", si tocamos en nuestro usuario se mostrara nuestro perfil de forma bien clara, y con la información que tenemos, como a quienes seguimos, quienes nos siguen, numero de twit creados, lista de favoritos, etc., y las correspondientes acciones disponibles (seguir, mensaje directo, añadir a lista o bloquear).

Una aplicación muy bien diseñada, se agradece la simpleza, y es que no podía ser de otra forma, algo más complicado no sería aprovechado, bastante cómodo para mantenerse en contacto con el mundo virtual, solo se extraña algunos "atajos", como poder copiar y pegar, pero nada que un poco de tiempo o alguna nueva actualización no pueda hacer, esta aplicación sí que pasa con nota eficiente, no llega al 7, pero no baja del 6, en resumen, sigue en el cuadro de honor.

Felipe Lopez

ROCKSTAR GAMES PRESENTS
MAX PAYNE 3
RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY
ESRB

ANALISIS

Desde hace años Rockstar ha sido el rival a vencer a nivel de historia y juegos, cada año vemos títulos de Rockstar nominados para los juegos del año porque la calidad de sus títulos no tienen comparación, y ello lo saben.

Unos años atrás salió un juego para pc llamado Max Payne en su tiempo era ese juego distinto, el innovador el que saco el bullet time y después fue ocupado por un sinfín de juegos, Max Payne llegó a las consolas caseras en el 2001 y su secuela llegó el 2003, destacando una historia madura, oscura y sobretodo violenta. Max Payne destacó en un tiempo donde los juegos estaban cayendo en la monotonía, y esta vez Rockstar después de 9 años nos trae la tercera entrega.

Esta vez veremos un Max viejo, demacrado por drogas y alcohol, ya no es el detective de New York que conocíamos, ahora trabaja como guardaespaldas en Brasil, lejos de casa y de todo lo que conocía, Max es el guardaespaldas de la familia Branco, unos magnates brasileños, una familia turbia y llena de secretos.

Gráficamente hablando Max Payne 3 nos muestra un apartado impecable, el juego es hermoso, el nivel de detalle que logró Rockstar con este titulo lo pone dentro de los mejores juegos que se hayan visto en esta generación, cada balazo tiene punto de entrada y salida en el cuerpo humano es un juego adulto y sangriento, no pasará mucho tiempo dentro del juego cuando te impresiones con algunas muertes o quedes anonadado con lo hermoso que pueden llegar a ser los escenarios

Rockstar ocupó las cinemáticas in-game del juego para cubrir los tiempos de carga del mismo, y en realidad funciona a la perfección, la historia es tan atrapante que no pensarás en saltarte alguna escena, el juego tiene flashes y efectos gráficos que nos tratarán de poner en el cuerpo de un viejo que ya no tiene nada que perder ni nada nuevo que probar.

No quiero dar spoilers de ningún tipo, esta es una historia que debes jugar por tu cuenta pero haré una mención honrosa para el capitulo donde te encuentras en la favela, realmente se siente como si estuviéramos en peligro en cualquier instante, se nota la pobreza que divide a Brasil, y tendremos muchos diálogos de Max donde nos hará conocer lo que piensa sin tapujos.

El juego viene con subtítulos en español para todos los diálogos en inglés, pero extrañamente como estamos en Brasil los diálogos en portugués no tienen subtitulo alguno, tal vez Rockstar piense que en Latinoamérica todos sabemos español y portugués pero bueno es un detalle que no opaca esta obra maestra.

El juego, como muchos, ya tiene un modo multijugador y viniendo de Rockstar pensé que seria nuevamente un modo para no quedarse atrás en la moda, algo así como gta 4; pero no, el multijugador esta trabajado y se nota, es muy divertido y con varios modos que daremos a conocer a continuación.
Bando contra bando: El típico team death match que tiene 2 opciones, bando contra bando normal de 8 jugadores o grande de 16 jugadores

Free for All: El normal todos contra todos que al igual que bando contra bando tendrás en modo normal o grande

Gang Wars: un modo donde tendremos 2 pandillas rivales y tendremos que lograr distintos objetivos, son 5 rounds en total, por ejemplo round 1: detonar o defender una bomba, round 2: un tipo de dominación de territorio, defender a un vip etc., hasta llegar al round de bando contra bando, un modo de juego demasiado entretenido, que logrará entretenerte por mucho tiempo

Payne Killers: En este modo tendrás que matar a tu rival para convertirte en Max Payne y cuando logres ser Max payne todos los jugadores te cazarán, claro que tendrás analgésicos y armas ultra poderosas para defenderte.

En todos los modos podrás hacer tu propio personaje y mejorar las armas y tipos de perks que harán más entretenida la experiencia

También hay que destacar que en Max Payne 3 podrás hacer tu propia crew, tu pandilla, tu clica y podrás ganas experiencia en grupo, todo a través de Rockstar social club, y esta pandilla podrás mantenerla para la salida de Grand Theft Auto 5.
Rockstar también nos da la posibilidad de comprar un pase de temporada (season pass) que nos dará todos lo próximos dlc del juegos y al parecer no serán pocos.

Max Payne 3 es uno de esos juegos que llegan una vez al año, de esos que destacan ese tipo de juegos que recomiendas a tus amigos, con un multiplayer entretenido y una campaña impecable sin duda alguna un juego que no te deberías perder, de lo mejor que ha salido en esta primera mitad del año

Nota Gvip: 9.3
Juan Pablo "Jotaplay" Del Solar

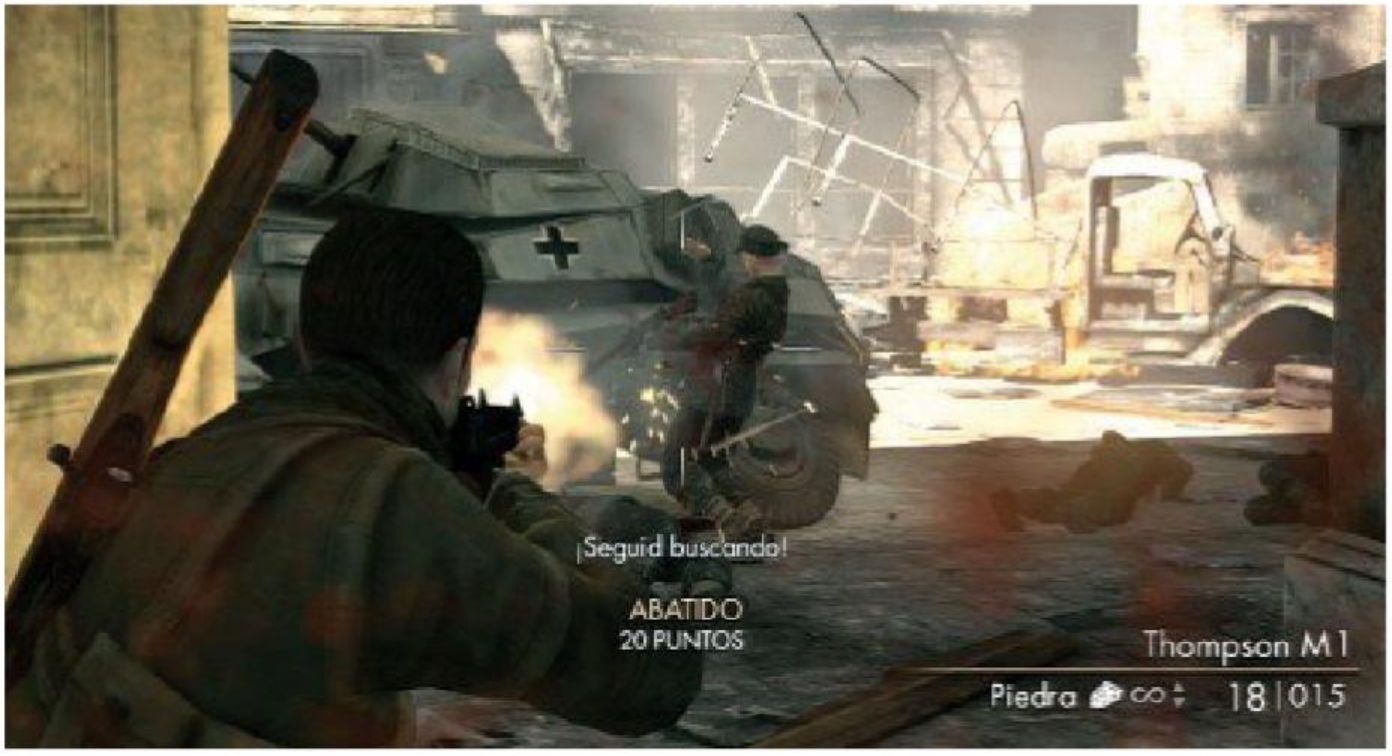
"Andrews hits it out of the park" - Pornokitsch on *Children's Crusade*

SNIPER ELITE V2

Este juego me tomó por sorpresa, no esperaba mucho cuando lo anunciaron hasta que claro, jugué el demo y me encontré con algo bastante entretenido y mi hype empezó a subir. Una vez con el juego no me equivoqué en nada, el juego es pura entretención de principio a fin.

En este titulo tomamos el papel de Karl Faiburne, un oficial y sniper profesional americano dentro de la batalla de Berlín en la Segunda Guerra Mundial donde tenemos la misión de eliminar a las grandes mentes que están detrás del programa de misiles V2, una última esperanza nazi para mantener su territorio en Europa

El juego es un shooter en tercera persona, donde el sigilo y la estrategia estarán a la orden del día. Tendremos que infiltrarnos en terreno enemigo armado de nuestro querido rifle francotirador y desde el principio nos sorprenderemos con su visceral contenido, con tomas en cámara lenta de los balazos mejor hechos, veremos dientes volar, corazones explotar, órganos internos dañados todo en un gráfico festín de sangre.



Pero tiene un gran detalle, si bien antes de cada misión revisaremos el caso y los objetivos, no tiene mas historia que esa, creo haber contado 6 cinemáticas en todo el juego y para los amantes de que la historia sea contada por cinemáticas esto es un problema, en lo personal el juego me entretuvo tanto que nunca me molesto lo de la historia, recordaremos muchas películas de snipers y lograremos sentirnos realmente atrapados, solos contra el mundo en una guerra ya acababa.

El juego también cuenta con un modo multijugador donde podremos jugar toda la campaña con algún amigo, aparte de los siguientes modos:

Sin piedad: El típico modo horda donde nos enfrentaremos con un amigo a muchas oleadas de enemigos y vehículos

Bombardeo: Tendremos que arreglar un vehículo con distintas partes que encontraremos dentro del mapa, estaremos llenos de enemigos y tendremos que ser lo mas sigilosos posible dentro de un tiempo limite, si se acaba el tiempo sabremos porque este modo se llama bombardeo

Precaución: Este es el mejor modo de juego coop sin contar la campaña, en este modo tendremos que elegir ser o un sniper o un explorador, el sniper tendrá que otorgar cobertura mientras que el explorador tendrá que infiltrarse en terreno enemigo pudiendo marcar los enemigos cercanos para que el sniper los pueda eliminar, un modo de juego que necesita sin duda una sincronización perfecta y sobre todo un headset

Este juego fue una grata sorpresa que nos dio 505games. Es entretenidísimo y con una duración entre 7 a 10 horas, varios objetos coleccionables, y divertidos modos multijugador; sin duda alguna estaremos esperando su secuela y si bien el juego no destaca en gráfica o sonido, te otorgara más entretención que grandes títulos de esta generación

Nota Gvip: 8,0
Jotaplay

Cuando acabé por vez primera Dragon Age Origins, recuerdo la sensación de satisfacción, de haber vivido una aventura épica de tal nivel y factura que sencillamente había cambiado para siempre mi mirada hacia el rpg. La calidad de la historia, el nivel de profundidad de los personajes, las decisiones y la jugabilidad sin duda hicieron de ese título una obra maestra para mí. Pero no sería la última vez que sentiría eso, pues estaba por llegar y disfrutar, de "The Witcher 2"

Witcher 2 para Xbox, es la adaptación, especialmente hecha para la consola de Microsoft de la versión para PC desarrollada por Project Red, y vaya que se nota todo el trabajo invertido en ella. Si bien la gráfica baja considerablemente respecto a la de PC, sigue estando a la altura de los nuevos juegos de Xbox, y corre a una fluidez abismante, incluso con centenares de enemigos en pantalla. Los colores, los diseños y la música, sin duda fueron trasladados a la perfección, y destacan de una manera que hace preguntarnos ¿Por qué demonios no hay más juego así?

La historia, los personajes, y la toma de decisiones en The Witcher 2 llegan a un nivel de calidad que francamente hace brillar su origen novelesco y ponerlo en una categoría completamente aparte de la gran mayoría de juegos que hay hoy en día. El nivel de trabajo en los personajes, sus motivaciones, sus formas de ser, la forma en que interactuamos con ellos está cuidadísimo, así como su diseño y rasgos. Las decisiones nunca serán claras, y en vez de un común sistema de bueno o malo, acá todo se enmarcara en una escala de grises, que muchas veces no sabremos si estamos haciendo lo correcto, aun así el juego no acaba, sino que se reconstruye a si mismo, en base a nuestras decisiones.

El juego es de corte adulto marcado, con bastantes escenas de sexo y desnudos que no cuentan con ningún tipo de censura, por ende los chuchitos y nachitos, a jugar wii o ver tv, que este juego es para grandes. El nivel de sidequest es también altísimo, resultando entretenidas y diversas así como de la duración precisa. No caen en esos aburridísimos rpgs que gastas viajando 3 horas, solamente para acabar una quest, en Witcher 2 el ritmo siempre es preciso al igual que la motivación detrás de la quest, y los personajes involucrados, aunque sean completamente anexos a la historia principal están bien desarrollados y nos afectan.

La jugabilidad es la de un action rpg que se hace mucho más fácil de dominar que en su versión de PC, incluyendo aquí un modo tutorial que en dicha plataforma no existía.

Durante los combates, podremos pausar la acción para escoger poderes o brebajes, pero nunca detenerla por completo, sino que en cambio, se ralentizará el tiempo, por lo que la sensación adrenalínica no baja. Un sistema que en la práctica resulta muy entretenido de manejar.

Fuera de la aventura principal, que gastará una buena decena de horas, tenemos un modo coliseo en donde podremos enfrentarnos a gusto con oleadas de enemigos diferentes. Luego podremos comparar nuestros scores con los de nuestros amigos. En este modo habría quedado perfecto un multiplayer, lo que sin duda echamos acá de menos. La edición viene en 2 discos, con un tercero que incluye de regalo la banda sonora original del juego, una autentica delicia para los fans de la cultura medieval, y los sonidos celtas.

The Witcher 2 llega tarde a consolas, pero por dios que lo hace bien, marca sin duda una diferencia con otros títulos del género poniéndonos en medio de una historia adulta y con un guion magnifico. Absolutamente recomendable para cualquier amante de wrpg, de las buenas historias y de la fantasia medieval.

Solo en Xbox 360 y PC
Nota Gamervip 9.5 de 10
Lobo Orochi

Sin duda el tiempo de espera para la última obra de Tom Clancy bajo el sello Ubisoft fue largo. Cuantos no esperaron cual Penélope a Odiseo, con el voucher de la beta que venia en "Splinter Cell Conviction" para Xbox... así es, mucho tiempo. La culpa, al parecer los dispositivos móviles, ya que la integración de los mismos en Future Soldier es total.

Si gozas de Kinect podrás al mejor estilo "Minority Report", ensamblar tu arma, combatir y disparar a tu antojo. Move de Sony también se afianza muy bien a dicha tarea, pero la espectacularidad es menor, ya que ante el avanzado equipo del que dispondremos en el juego, sin duda Kinect combina mejor.

Ghost Recon FS, cuenta con una campaña de aproximadamente 6 horas (Que parece va siendo ya lo normal para los shooters) que podremos jugar en solitario, o acompañado de 1 amigo vía pantalla dividida o de 3 si tenemos acceso al multijugador. La historia, al mejor estilo Tom Clancy, nos envía a diversos lugares del mundo y comienza de manera más que interesante. Lamentablemente, acaba por decaer en los clichés del género, y saltan por enésima vez los rusos al cuento. Vamos Mr. Clancy, podríamos probar otros villanos alguna vez. Pero el gameplay es sencillamente exquisito, manejar el equipo avanzado resulta intuitivo, y ver que chiche nuevo activamos para la siguiente misión nos mantendrá enganchados.

Las misiones son variadas, y van desde el sigilo total, hasta las run and gun, siendo estas últimas las menos. Al ser los "Ghosts" una suerte de Seals futuristas (De hecho hacen mención a ellos en el juego), la mayoría de las misiones son puntuales y peligrosísimas. Rescate de rehenes, saboteos, incluso nos veremos inmersos en un gigantesco golpe de estado, que nos tendrá al borde del asiento, pero sin duda la historia pudo ser mejor.

ANALISIS GV

Como punto negativo, no puedo dejar de nombrar los detalles técnicos de la versión de Sony, donde se nos quedó unas 2 veces el juego congelado, y pudimos ser testigos de bugs impresentables, como el hecho de ver enemigos muertos volando por los aires. Contando eso, y la consistencia gráfica, así como de luces, esta vez les recomendamos el juego en la máquina de Microsoft, donde no presento ninguno de los problemas anteriormente detallados.

El lag, si bien estuvo presente en ambas versiones, en la de Sony fue mucho más recurrente y marcado, quitándole varios puntos, para quienes buscaban disfrutar al máximo su multiplayer, y este consiste en una variedad de modos, la mayoría versiones de los más populares ya asiduos al género (desactivar bombas, team deathmatch, etc.) sin destacar mucho sobre el resto. Queda bastante regular, ya que acá el avanzado equipo se desaprovecha por completo.

El modo guerrilla por otro lado, es una suerte de modo horda cuasi calcado al visto en "Gears of War 3" que resulta una delicia de jugar con amigos, o hasta, arriesgarse en solitario. Mapas variados, y tecnología de punta, que iremos desbloqueando a medida que avancemos las hordas, sin duda nos mantendrás activos por muchas horas.

En resumen Ghost Recon, si bien cumple, destiñe en el apartado técnico, entregándonos una jugabilidad muy entretenida, pero con una gráfica promedio, que no esta sin duda a la altura de este 2012. La historia atrapa y entretiene, y así como el modo guerrilla, jugarlo con amigos es lo mejor (2 local, y 4 online), pero decanta el multiplayer competitivo, que cae en lo redundante y pierde todo el efecto tecnológico, que presenta el título.

Nota GV!P: 7,8

Lobo Orochi

ANALISIS

No es una sorpresa que diga queme encantan los juegos de zombies, he jugado muchos durante mi vida gamer, y esta generación esta plagada lo cual me hace un gamer feliz

En the Walking Dead tomaremos el papel de Lee Everett un hombre acusado de asesinato, y justo cuando vamos camino a la comisaria empezará este apocalipsis zombie donde como en cualquier otro apocalipsis toda esperanza estará perdida.

El juego esta creado por Tell Tale, los creadores de aventuras graficas como Monkey Island, Jurassic Park, Sam y Max o Volver al Futuro. Empezando de esa base sabremos que el juego no será el típico juego de zombies, es más, el juego tal como la serie de televisión se dedica a sobrevivir más que atacar hordas de rabiosos no muertos

El juego utiliza una grafica tipo cell shading en la cual tenía mis dudas cuando vi los primeros videos, pero una vez jugándolo te das cuenta de que el juego tiene esa vibra de comic que en realidad me encanto.

El control será lo mas raro para los nuevos usuarios de Tell Tale, con un análogo moveremos a nuestro personaje, mientras que con el otro moveremos un cursor que nos indicara si podemos interactuar con algún personaje u objeto, también tendremos nuestra buena cuota de quick time events.

Si eres fanático de la serie o del comic, en realidad más del comic, veremos caras conocidas y eventos que nunca antes fueron vistos como por ejemplo: acá empezaremos el apocalipsis desde el primer día, recordemos que en la serie o comic empieza cuando Rick despierta en el hospital. Acá veremos personajes como Hershel o Glenn, y locaciones como la granja antes de que ese granero se llenara.

THE WALKING DEAD

A TELLTALE GAMES SERIES

El juego también nos dará muchas opciones que cambiaran todo la historia, y en el final del mismo veremos un avance del capítulo 2 con las decisiones que tomamos

El juego esta previsto para tener 5 capítulos que saldrán mensualmente.

Un buen sabor nos dejó el capitulo 1 de The Walking Dead, una delicia para los fanáticos de la saga y una novedad para los fanáticos de los juegos de zombies.

Esperen reseñas de los próximos capítulos porque yo como fan, ya los compré todos.

Nota Gvip: 8,0

Juan Pablo "jotaplay" Del Solar

RECORDANDO A Wii 2

Si bien, todo parecía ir bastante bien con la Wii, su segunda mitad fue desastrosa, por lo menos para los fans, solo unos pocos títulos fuertes salieron durante este periodo, en su mayoría solo salieron juegos de películas o juegos que salían para todas las plataformas implementados pobremente para la Wii, y peor aún, esto era un problema que aquejaba prácticamente solo a los occidentales….así es, volvía un fantasma del pasado, Japón haciendo juegos solo para Japón (aunque este problema también afectó a la consola de Sony), grandes títulos como The Last Story (del creador y el compositor original de FF), Pandora's Tower, Xenoblade, etc…todos quedándose en esa pequeña isla a pesar de que todos los nintenderos del mundo querían estos títulos fuera del país, es cosa de recordar lo que hicieron muchos fans antes del anuncio de Xenoblade para América, a modo de protesta en contra de la no localización del juego, comenzaron a pagar la preventa del juego (aun sin ser confirmada por el mismo sitio) para que Nintendo se decidiera a lanzar el juego.

Recién en el año 2011 se acordaron del mercado occidental, ya con la confirmación de la wii U para el 2012 y cerrando el ciclo de esta consola, y recibimos a modo de despedida uno de los últimos grandes títulos de Nintendo, The legend of Zelda: Skyward Sword , la primera, y aparentemente única entrega de esta saga hecha para Wii (el Twilight Princess no cuenta porque era un port de GC). Sin dejar de mencionar que el 2011 gracias a los esfuerzos de Nintendo Europa recibimos Xenoblade Chronicles (que ya llevaba varios años en mercado japonés), considerado el mejor J-RPG de esta generación, y que debido a su éxito de ventas, en Abril lo recibimos en nuestras tierras gracias a Nintendo of America. En Europa la escena fue algo más llamativa ya que comenzaron a localizar los otros títulos, The last Story salió hace unos cuantos meses, al igual que Pandora's Tower. Afortunadamente, y no gracias a NOA, xSeed ha decidido distribuir The Last Story en América (para julio si mal no recuerdo) y de Pandora's Tower ni rumores han surgido, a pesar de las ventas de estos títulos en territorio europeo.

TU ANUNCIO PUEDE ESTAR AQUI!
Si Quieres Anunciar en GamerVip
Escribe a: gamervipchile@gmail.com

Y Para terminar la despedida a comienzos de este año Nintendo nos trae Mario Party 9 y Rhythm Heaven Fever (la segunda entrega de esta saga, esta vez para Wii en lugar de la DS). Por ahora no se ve nada más en el horizonte para esta consola que tan buenos momentos me trajo.

A modo de conclusión, la Wii fue una buena consola, quizás no se le dio la importancia que merecía debido a que solo mejoro el apartado gráfico de la generación anterior, pero logró revolucionar la industria con el motion gaming. Si bien se enfocó mucho en el juego casual, tampoco dejó de lado juegos para los gamer mas hardcore, permitiendo que

En estos momentos, Nintendo está claramente enfocada en la 3DS que vive su mejor momento, ventas excelentes, a finales del año pasado logró desarrollar un catalogo de juegos bastante decente (comenzando con el lanzamiento de Super Mario 3d Land) y con un catálogo de juegos bastante potente en camino (Fire Emblem Awakening confirmado para este año en Europa, Kingdoms Hearts 3D en agosto para América, además de una gran cantidad de títulos que saldrán en Japón, y ojala Arceus lo quiera, también lleguen a America. Y de la Wii U, ojala sepamos algo más en el E3 porque ya falta poquito para que salga al mercado.

Dr Gamer

ETC elite TOURNAMENT CHILE

ETC Chile – Elite Tournament Chile

Te invitamos a conocer a los chicos de ETC Chile, con quienes Gamervip se enorgullece de comenzar una mutua relación de apoyo y difusión.

Quienes Somos?

ETC Elite Tournament Chile es una organización dedicada a generar y promover el arte de competir y aprender los juegos de Fighting Game. Para esto generamos torneos durante el año en las distintas disciplinas que hoy están disponibles para las plataformas existentes como PS3 o Xbox 360 (Mortal Kombat, Ultimate Marvel Vs Capcom, Street Fighter, Tekken, Street Fighter Vs Tekken, King Of Fighters más). En este momento somos la cara visible de lo que son los torneos de Fighting Game en Chile y Sudamérica ya que hemos estado en Sao Paulo (Brasil) participando como invitados por WP Games a un torneo Mundial realizado allá, invitados gracias a todo el ruido que hemos generado con lo que hacemos.

Los fundadores son los amigos Mcfly ETC Devaud junto con los colaboradores de siempre CHOLOBoy, Zero Black, Piola, Tanganaka, JC, Pabliks & Ron Svain y juntos hemos hecho torneos en grandes lugares: Comic Con 2011, Entretenimientos Diana, Bar Indómito, Bar Comic's, WCG 2011 y también hemos viajado al extranjero representando a Chile a Brasil específicamente Sao Paulo al evento sudamericano "WP GAMES 2012".

Invito a toda la gente que le gusta la sana competencia y es fanática de los juegos de lucha a unirse al Club de la Pelea digital llamado ETCCHILE

Quiero que sepan que esto lo hacemos de corazón y muchas ganas solo para que algún día nos respeten y podamos conseguir buenos logros para Chilito!!!

Un abrazo a todos.
Mcfly
Socio Fundador & Productor General ETCCHILE

Fan Page Facebook: http://www.facebook.com/ETCChile
Canal Youtube : http://www.youtube.com/user/ETCChile
Canal Stream : http://es.twitch.tv/etcchile
Mail : etcchile@live.cl
Próximos torneos y eventos de ETCCHILE.
25, 26 y 27 Mayo - Estación Mapocho - Comic Con 2012.
10, 11 y 12 Agosto - Estación Mapocho - FESTIGAME 2012.
Fecha por definir - Lugar por definir - World Ciber Games 2012.

Comienza la venta de entradas para

Si acaso no te has enterado, este año se realiza por vez primera, un gigantesco evento gamer en nuestro país. En donde podremos tener desarroladores en Chile, mostrando joyitas del tipo Black Ops 2. Sony, Microsoft y muchos otros gigantes respaldan a Festigame. Y como no, Gamervip ha sido invitada a participar y cubrir el evento.

Este viernes 1 de junio se inicia la venta de entradas para FESTIGAME 2012, el esperado festival de videojuegos y entretenimiento para toda la familia que llegará a la Estación Mapocho del 10 al 12 de agosto. Los valores son de $4.000 por día y habrá una promoción especial, con cupos limitados, por un abono para todo el fin de semana de $7.000. Quienes compren este abono tendrán libre acceso a la inauguración oficial de FESTIGAME el día viernes 10 de Agosto.

Santiago, 31 de mayo de 2012.- Desde mañana, los miles de fanáticos que esperan con ansias el primer festival de videojuegos y entretenimiento podrán comprar su entrada y asegurarse un cupo al inédito evento, que se llevará a cabo desde el 10 al 12 de agosto en la Estación Mapocho. El pase diario tendrá un valor de $.4.000 y habrá una promoción especial por un abono de todo el fin de semana de $7.000, el que incluirá el evento de apertura el viernes (abonos con cupo limitado). Las entradas estarán disponibles a través del sistema FeriaTicket y en todos los locales FeriaMix.

El encuentro, organizado por Ibero Americana Radio Chile y apoyado por radio la radio juvenil 40 Principales, ya ha confirmado que contará con adelantos de juegos, entre los que se encuentran Halo 4 y Call of Duty Black OPS 2, y la presencia de todas las variantes posibles de juegos para X-Box, PlayStation, Nintendo y online games. Además de lo anterior, habrá puntos de contacto con juegos vintage y un espacio especialmente dedicado para que los más pequeños también se entretengan.

En el sitio oficial del evento, www.festigame.cl, encontrarás noticias, videos y acceso a las redes sociales, para comenzar a ser partícipe desde ya de lo que será este imperdible evento para toda la familia, donde no hay que ser un experto para pasarlo bien.

COORDENADAS:
Fecha: 10 al 12 de agosto de 2012
Lugar: Estación Mapocho (Plaza de la Cultura s/n, Metro Puente Cal y Canto).
Valores (sin cargo por servicio):
-Pase diario: $.4.000 ($4.500 al comprarlo en la puerta)
-Promoción especial por abono para el fin de semana: $7.000 ($8.000 al comprarlo en la puerta). Incluye evento de apertura del día viernes.
Entradas a través del sistema FeriaTicket y en todos los locales FeriaMix.

ESPECIAL AVENGERS

Ya ha pasado el huracán Avengers pero la onda expansiva generada por este filme está muy lejos de amainar. Por el contrario, la gente de Marvel Entertainment sabe que tiene entre manos una mina de oro que no tiene por donde acabarse, así que de aquí en adelante tiene fichas de sobra para seguir jugando a ganador en el plano cinematográfico, con proyectos a corto, mediano y largo plazo. Así, mientras DC a duras penas concluye la trilogía de Nolan para Batman y posterga el estreno de Superman para 2013, enterrando otros proyectos vaya uno a saber hasta cuando, la Casa de las Ideas ya maneja el panorama de sus producciones para los próximos años. ¿Cómo va la cosa?

2012:

AMAZING SPIDERMAN

El último estreno marveliano del año, tras la segunda parte de Ghost Rider que pasó sin mucho ruido (vamos ¿realmente era necesaria?) y Avengers, El director Marc Webb se hace cargo del reboot del Trepamuros, con Andrew Garfield como Peter Parker, Emma Stone en el rol de Gwen Stacy (¿será un filme respetuoso de su fuente, cosa que para bien o mal, no hizo Sam Raimi?) y Rhys Ifans dando vida al Lagarto. Martin Sheen y Sally Field completan el casting.

2013:

IRON MAN 3/THOR 2

Ambos filmes serían la consecuencia más inmediata de Avengers. Robert Downey Jr., Gwyneth Paltrow y Don Cheadle retoman sus roles de Tony Stark, Pepper Potts y Jim Rhodes, respectivamente, mientras que Ben Kingsley dará vida al Mandarín, bajo la dirección de Shane Black. Por su parte, el dios del trueno vuelve nuevamente con Chris Hemsworth, Anthony Hopkins y Tom Hiddleston, pero ya sin Natalie Portman (difícil que siga en este tipo de películas en todo caso, pero ¿estará al menos Kat Dennings?) ni Kenneth Branagh en la dirección, puesto cedido a Alan Taylor y con el debut de Enchantress, otra asgardiana enamorada/obsesionada con el hijo predilecto de Odín, que traerá más de un problema a dos mundos.

2014:

CAPITAN AMERICA 2

Esta versión retomaría las aventuras de Steven Rogers (Chris Evans), como agente estrella de S.H.I.E.L.D., así que muy probablemente volvamos a ver por aquí a Nick Fury (Samuel L. Jackson) y a Maria Hill (Cobie Smulders). Se trabaja intensamente en el guión, siempre pensando en estar lo más ligado posible al universo Avengers, pero se especula que Joe Johnston saldría de la dirección.

X MEN FIRST CLASS 2

Matthew Vaughn, así como todo el elenco principal se repetiría el plato con esta historia de cuyo guión se sabe poco y nada, aunque la columna de esta historia sería el proceso por el cual tanto Charles Xavier como Magneto reclutan mutantes para sus bandos.

THE WOLVERINE

Sabemos que Hugh Jackman sigue en el rol principal, y que James Mangold quedó como director tras la bajada de Darren Aronofsky (lo cual hubiera sido todo un golpe). También sabemos que la historia transcurre principalmente en Japón, inspirada en un clásico del personaje, firmado por Chris Claremont y Frank Miller durante los '80. Silver Samurai y Lady Deathstroke debutarían en este filme que pretende, desesperadamente, lavar las heridas del fallido inicio estrenado en 2009.

DEADPOOL

Relacionado con lo anterior, el mutante entrenado para cazar a sus semejantes vio la luz en el primer Wolverine, siempre con la idea de darle su propio filme. Poco se conoce de este proyecto, pues a su protagonista, Ryan Reynolds, le dio por protagonizar Linterna Verde, y una eventual confusión del público dejó en standby a sus realizadores.

ANTMAN

Muchos no lo conocen, pero muchos más lo echaron de menos en Avengers. Lo cierto es que este personaje debió haber visto la luz antes del filme en cuestión, pero su debut en salas se ha postergado reiteradamente. Ahora debería aparecer el 2014. Tocamos madera.

fretamalt@hotmail.com tw@panchocinepata

Dr Gamer & mR TrOLL

Todas tus preguntas, dudas e inquietudes tienen respuestas... ¿No sabes que hacer con tu Wii, Xbox o Ps3? Pues viaja a su consulta, ubicada en www.gamervip.cl, y quizas en un proximo numero Dr Gamer te este atendiendo precisamente a tí! Cuidado eso sí... no vaya a ser que te responda Mr Troll.

Dr. gamer ¿usted considera que algunas sagas deberían morir?

Ya se sabe de muchas que deberían salir de curso, ya que no entregan nada nuevo o que simplemente se volvieron fomes ¿pero qué opina usted y que sagas deberían decir adiós?

Necromorph

Final Fantasy debió haberse acabado en la ps2....
PES....que aquíi en Chile vende solo porque arrastra el éxito de la ps2....pero que de igual forma no subo adaptarse a la nueva generación....Resident Evil....si bien amé el Revelations....a esa saga ya solo le están explotando el nombre de forma descarada (por lo mismo el pastel de mikami se salió de Resident y está haciendo su último proyecto....con el que desea volver al survival Horror real)

y por ahora no recuerdo ninguna más ..

Dr Gamer

EL Papurri del COD

¿Es recurrente que cada vez que juegue Modern Warfare 3, lleguen minas vestidas sexys a mi pieza y comiencen a toquetearme sin pudor alguno?

Rodo_the_crazy

no me extrañaría....un juego tan mediocore ya debe haber dañado tu cabeza a tal punto, que tu mente te juega bromas de ese estilo

MR.TROLL

Mr. Trol

Impuestos en los Juegos

bueno doc. debido a un tema que leí referente a los impuestos específicos, que tienen en Chile los libros me pregunté.. y existirá algún impuesto especifico para juegos? ya que no son nada de baratitos los originales.. a veces creo que se pasan!! 40 lucas!! osea.. espero pueda esclarecer esta duda

Rek

Depende de donde compras, pero un estreno generalmente vale entre 32 y 35 mil pesos, que es bastante cercano a los 60US que valen realmente los juegos, de origen....considerando el envío y demás asuntos.Así que muchoo impuesto no creo que tengan xD

Dr Gamer

Preocupado

Leí en un tema anterior que a alguien, se acalambraba la mano despues de jugar, ¿eso le pasa a mucha gente? o ¿es por que realiza con mucha fluidez un ejercicio con su mano que le llega a dañar?

Solanuzzz299

Por falta de ejercicio en la muñeca puede ser...aunque mi mano jamás ha dolido jugando con joystick.....si con mouse y teclado xD

Dr. Gamer

PROXIMO NUMERO

Nuestro Corresponsal Gamervipero Max Power, ya se encuentra en Los Angeles, para cubrir de manera exclusiva la E3 en GamerVip! No te pierdas el especial que te cuente todo!

Además más análisis y entrevistas Exclusivas

No te lo pierdas, porque GamerVip está en E3 2012

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A TODOS AQUELLOS MIEMBROS DE LA COMUNIDAD QUE NOS APOYARON Y RESPALDARON EL VIAJE DE GAMERVIP A LA E3 2012 GRACIAS POR ESTAR, CUANDO GAMERVIP LOS NECESITO

Max Power - Lobo Orochi - Bisio - Jotaplay - Cereal Killer - Badseed - Tanuki - Kuuko - Javurr - Marduk - Nico - Patosky - Genoruane - Arngrim el Orco - Alexis - Balstrack - Katsu - Andybulla - Rek - Jose HX - Kaineguis

GAMERVIP®
OPINION+ENTRETENCIÓN+BUENA ONDA
DESDE LOS ANGELES CON LA E3 2012
WWW.GAMERVIP.CL
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3